



CHARGEMENT :

run*ERE (disquette)
run* (cassette)

COMMANDES

ESPACE (ou bouton de tir du joystick) pour tirer
ENTER : mettre en place ou reprendre la clé magnétique.
ESC : pause.

MOUVEMENTS :

Clavier ou joystick, 2 options :

OPTION 1 (option de départ) appuyer sur n'importe quelle touche pour démarrer.

← → tourner
↑ avancer

↓ reculer et tirer des objet en arrière.

OPTION 2. Appuyer sur 2 pour démarrer le jeu dans cette option : les parties suivantes respecteront votre choix. Pour revenir en option 1, appuyez sur 1 en fin de partie.

↑
← → déplacements
↓

SHIFT pour tirer des objets en arrière.

LE SCENARIO

Installé au centre du monde, là où naissent les racines de la vie, un aventurier sans scrupules, entouré de ses sbires robotisés, a piraté les programmes d'élaboration des cellules vivantes. Celles-ci ne produisent plus que des êtres maléfiques soumis aux volontés du pirate. La terre vous a mandaté pour détruire les imposteurs et réinitialiser les programmes.

LE JEU

Vous voici au centre de l'univers dans l'une des salles où transitent les modules porteurs de vie. Observez bien le parcours des modules : ils entrent par les portes jaunes, suivent la direction des flèches qu'ils rencontrent et sortent par les portes rouges, les portes du mal.

Votre rôle consiste à modifier l'emplacement (et parfois le sens) des flèches de programmation afin d'amener les modules à sortir par les portes vertes, les portes de la vie.

VOS ACCESSOIRES

LA CLE MAGNETIQUE: elle permet de déverrouiller le système de blocage des flèches. Sans elle, vous ne pouvez rien bouger.

ENTER pour la mettre en place ou la reprendre.

LA THERMOBILLE A REBONDS : Elle détruit les robots qu'elle rencontre s'ils sont en service. Pour la récupérer, placez-vous sur son parcours, ou sortez de la pièce (si elle se coince par exemple).

L' ENJEU

LES MODULES PORTEURS : vous devez modifier leur parcours à l'aide des flèches. Attention : tant que la clé magnétique n'est pas mise en place, les modules sont mortels.

LES ENNEMIS DANGEREUX

LE CHAMPIGNON : Mortel si vous avez mis votre clé magnétique, sinon il vous la vole et la télépropulse dans une salle voisine.

LA VOITURE JAUNE: En l'absence du champignon, elle se contente de vous pomper de l'énergie. En sa présence elle détruit votre thermobille à rebonds si vous la portez sur vous.

LES ROBOTS UTILES :

LE REPARATEUR: S'il est en service, ce robot vous restituera une thermobille à rebonds. Il vous pompe néanmoins de l'énergie.

LE GRILLE PAIN: Si vos points d'énergie sont supérieurs à 2500, ce robot vous en pompe. Dans le cas contraire, il vous redonnera des points.

LES GARDIENS

LA POUBELLE vous pompe de l'énergie, ainsi que **LE GARDE ROUGE**.

LES FLECHES

Certaines sont particulièrement fragiles, méfiez vous en les manipulant.

LES INVERSEURS: Certaines flèches réagissent lorsque vous touchez un inverseur, soyez prudent.

DERNIER CONSEIL: Le centre que vous explorez dissimule un mystère d'une insondable gravité. A vous de le découvrir.

Bonne chance!

Je dédie ce soft à LAURE, THIBAUT, RICHARD et à tout ceux qui sont du parti des enfants, des baleines et de l'eau

© ERE INFORMATIQUE 1988

Programmes, sons et graphisme sont la propriété de Ere Informatique. Leur reproduction, traduction, adaptation, par quelque moyen que ce soit est strictement interdite.

La location de ce produit est strictement interdite.

ERE
INTERNATIONAL